



# ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА ИННОВАЦИОННЫХ ПРОЦЕССОВ В ОБРАЗОВАНИИ

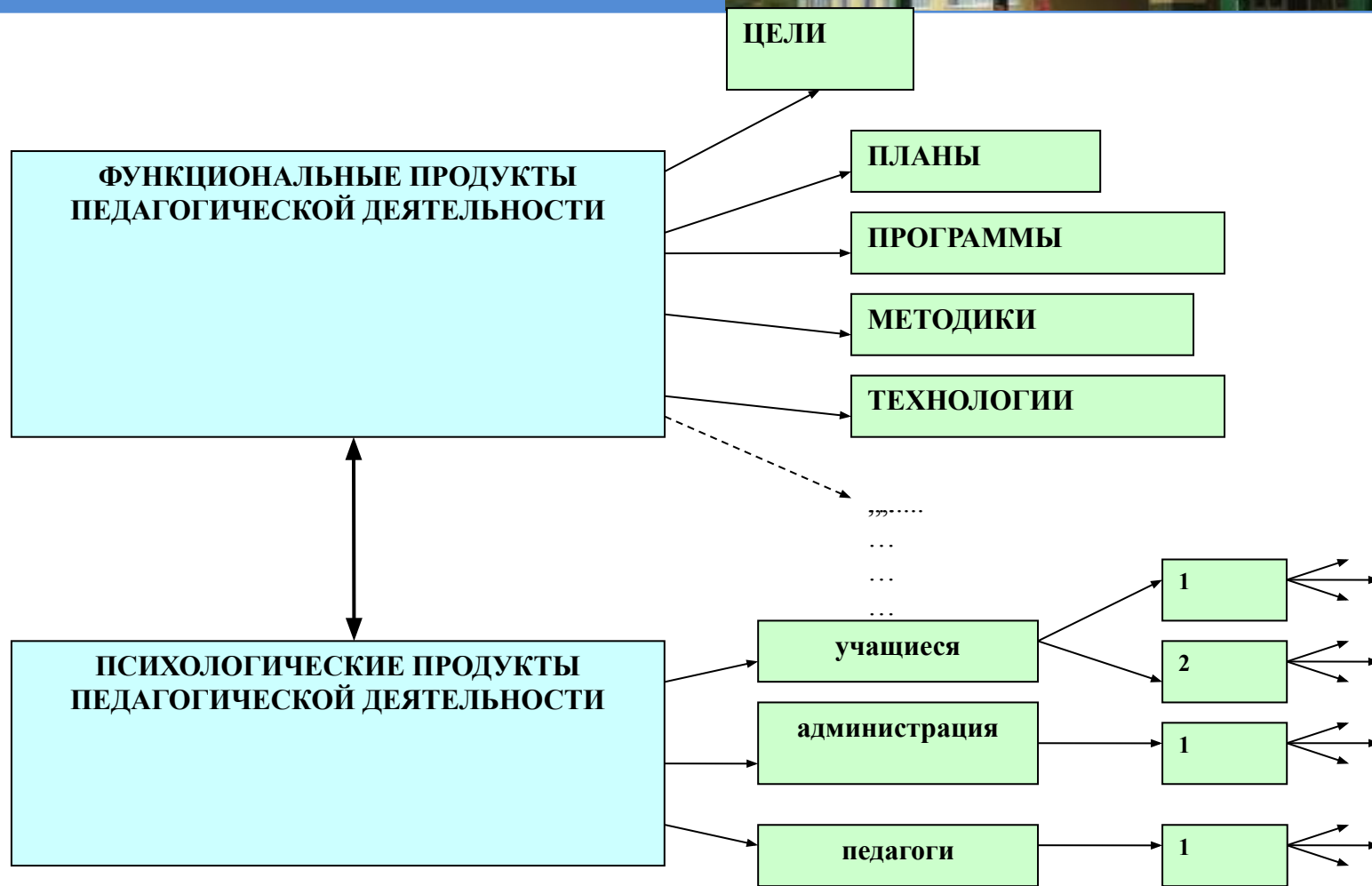
**Бордюгова Т.Н.**



ЮЖНЫЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ



# Модель информационной поддержки инновационных процессов в образовании





**Профессиональная компетенция**— способность успешно действовать на основе практического опыта, умения и знаний при решении профессиональных задач.

**Профессиональная педагогическая ИКТ-компетентность**

**Общепользовательская ИКТ-компетентность**

**Общепедагогическая ИКТ-компетентность.**

**Предметно-педагогическая ИКТ-компетентность**

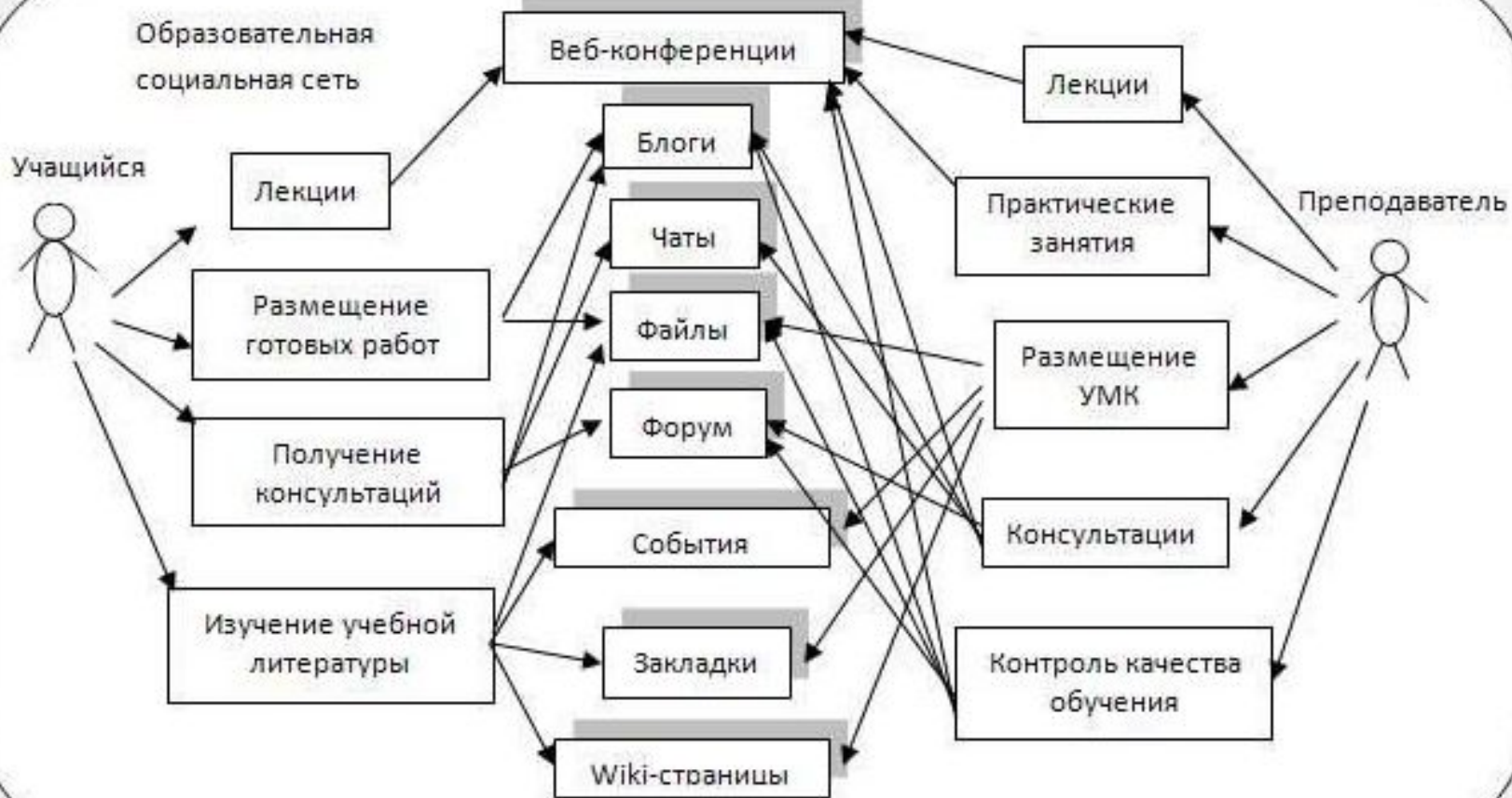


# Электронное обучение

- возможность получения новых знаний независимо от места нахождения и времени суток.



# Виртуальная образовательная среда







## Способы и пути достижения педагогом профессиональной ИКТ-компетентности

- введение ФГОС
- наличие достаточной технологической базы
- наличие потребности у педагога реализации ФГОС по работе в ИС
- начальное освоение педагогом базовой ИКТ-компетентности

# Интегрированная информационная среда обучения

совокупность компонентов, обеспечивающих интеграцию ИКТ и педагогических технологий с информационной системой поддержки образовательного процесса в ОУ на основе смешанного обучения.



# Компоненты ИИС

- Средства коммуникаций
- Телекоммуникации онлайн
- Мультимедийные ресурсы
- Виртуальные практики
- Кейс-технологии и



ания и оценивания в режиме

Интернет  
е среды



# Принципы проектирования ИТО

- Развитие способности самостоятельного определения собственной цели и потребности;
- Содержание образования представляет собой дидактически адаптированный социальный опыт решения познавательных, мировоззренческих и иных проблем;
- Организации образовательного процесса заключается в создании условий для формирования у обучаемых опыта самостоятельного решения познавательных, коммуникативных, организационных, нравственных и иных проблем, составляющих содержание образования;
- Оценка образовательных результатов основывается на анализе уровней образованности, достигнутых студентами на определённом этапе обучения.





## Состав функций систем дистанционного обучения

- создание дистанционных учебных курсов,
- обучение и контроль знаний;
- управление учебным процессом;
- формирование отчетов по обучению;
- хранение информационных и образовательных ресурсов;
- информационное взаимодействие между различными категориями пользователей



# Основные возможности LMS:

1. Поддержка смешанного обучения.
2. Интеграция с информационной системой автоматизации управления ОУ.
3. Интеграция контента. Очень важно для LMS обеспечивать активную поддержку широкого круга курсов от сторонних разработчиков
4. Возможности тестирования.
5. LMS обеспечивает и механизмы защиты и безопасности данных

# Создание электронного курса

Все LMS-системы можно разделить на две основные категории:

1. **свободно распространяемые инициативы**, к которым относятся Moodle ([www.moodle.org](http://www.moodle.org)), Sakai ([www.sakaiproject.org](http://www.sakaiproject.org)), ATutor ([www.atutor.ca](http://www.atutor.ca)) и Whiteboard ([whiteboard.sourceforge.net](http://whiteboard.sourceforge.net));
2. **проприетарные решения**, в том числе WebCT/Black board ([www.blackboard.com](http://www.blackboard.com)), Gradenpoint ([www.gradepoint.net](http://www.gradepoint.net)), Desire2Learn ([www.desire2learn.com](http://www.desire2learn.com)) и Learn.com ([www.learn.com](http://www.learn.com)).



# Параметры построения электронного курса

- состав функций и задач: администрирование пользователей, разработка курсов, поддержка процесса обучения и контроля знаний, формирование отчетности и т.д.;
- используемые коммуникационные средства: кейсы учебно-методических материалов, сетевые интернет-технологии, спутниково-телевизионные технологии;
- способы взаимодействия со слушателями: синхронное, асинхронное, смешанное обучение;
- архитектура размещения: централизованная, распределенная, децентрализованная;
- применяемые технологии дистанционного обучения: мультимедийные лекции, видеолекции, лабораторные практикумы, виртуальные тренажеры;
- состав технических средств;
- состав программных средств.





# Российские LMS:

Competentum, <http://www.competentum.ru>;

WebTutor, <http://www.websoft.ru>;

RedClass, <http://www.redcenter.ru>;

eLearningServer, <http://www.learnware.ru>;

Naumen, <http://www.naumen.ru>.

Западные LMS:

IBM Lotus Workplace Collaborative Learning;

learnExact, у нас ее продвигает Центр проектирования контента

МЭСИ, <http://www.learnexact.mesi.ru>;

Elearning Now (система управления дистанционным обучением) и

Manage Now (система управления очным обучением), нашла на

сайте Академии АйТи, <http://www.academyit.ru>;

Sitos, компания Bitmedia, <http://www.bitmedia.cc>.



# Возможности использования интегрированной информационной среды

Способ 1. Использование Интернет-ресурсов. Этот способ можно условно назвать интернет-занятием.

Способ 2. Поиск информации.

Способ 3. Использование сервисов.

Способ 5. Видео уроки.

# Образовательные сервисы Web 2.0

[Mp3Cut](#), [Playcast](#), [Widgetbox](#), [ZooBurst](#), [Loopster](#)

Мультимедиа  
сервисы

[BrainFlips](#), [Flashcard Machine](#), [JeopardyLabs](#), [JigsawPlanet](#), [LearningApps](#), [ProProfs](#), [PuzzleCreation](#), [Wixie](#), [Zondle](#), [Фабрика кроссвордов](#)

Дидактические  
игры и занятия

[EDU-Youtube видеохостинг](#),  
[Мировая цифровая библиотека](#)  
[Teachvideo видео образовательное](#)

Библиотеки

Виртуальные  
доски

[Popplet](#), [WikiWall](#), [Writeboard](#),  
[RealtimeBoard](#)

Графические  
редакторы

[artPad](#), [FotoTricks](#), [Glogster](#), [ImageChef](#), [Photoshop](#), [Picadilio](#), [S more](#)

Презентации,  
публикации,  
видеоролик

[Animoto](#), [Calameo](#), [Magnoto](#), [Prezi](#), [PhotoPeach](#), [Slideshare](#)

Офисные  
технологии,  
документ-  
сервисы

[DocMe](#), [Google Документы](#), [SkyDrive](#)

Визуализация  
данных

[Cacoo](#), [Mind42](#), [Mindomo](#), [WordCloud](#), [Word It Out](#)



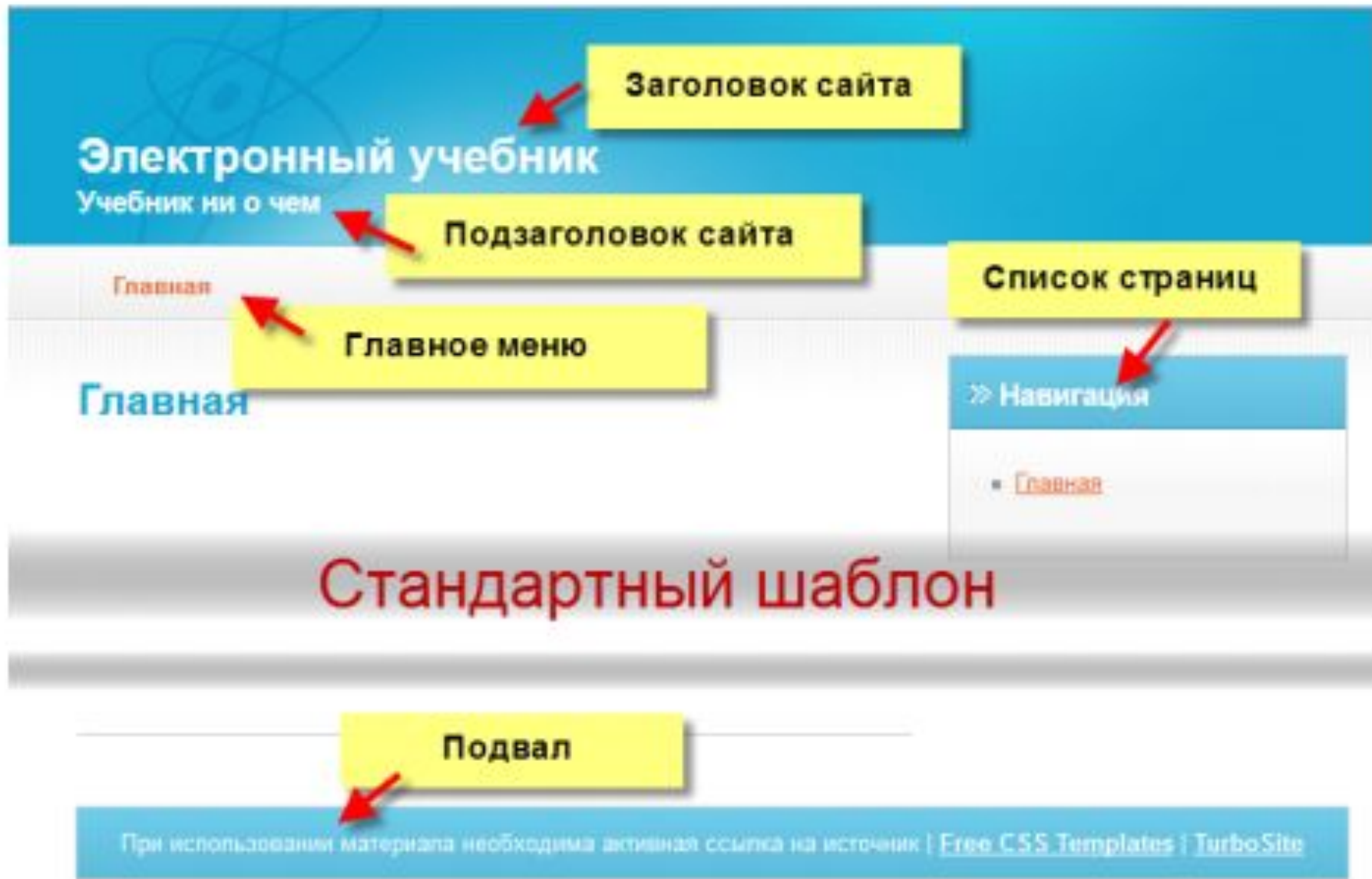
**Благодарю за внимание !**

**Бордюгова Татьяна Николаевна**  
**[tnbordyugova@sfedu.ru](mailto:tnbordyugova@sfedu.ru)**



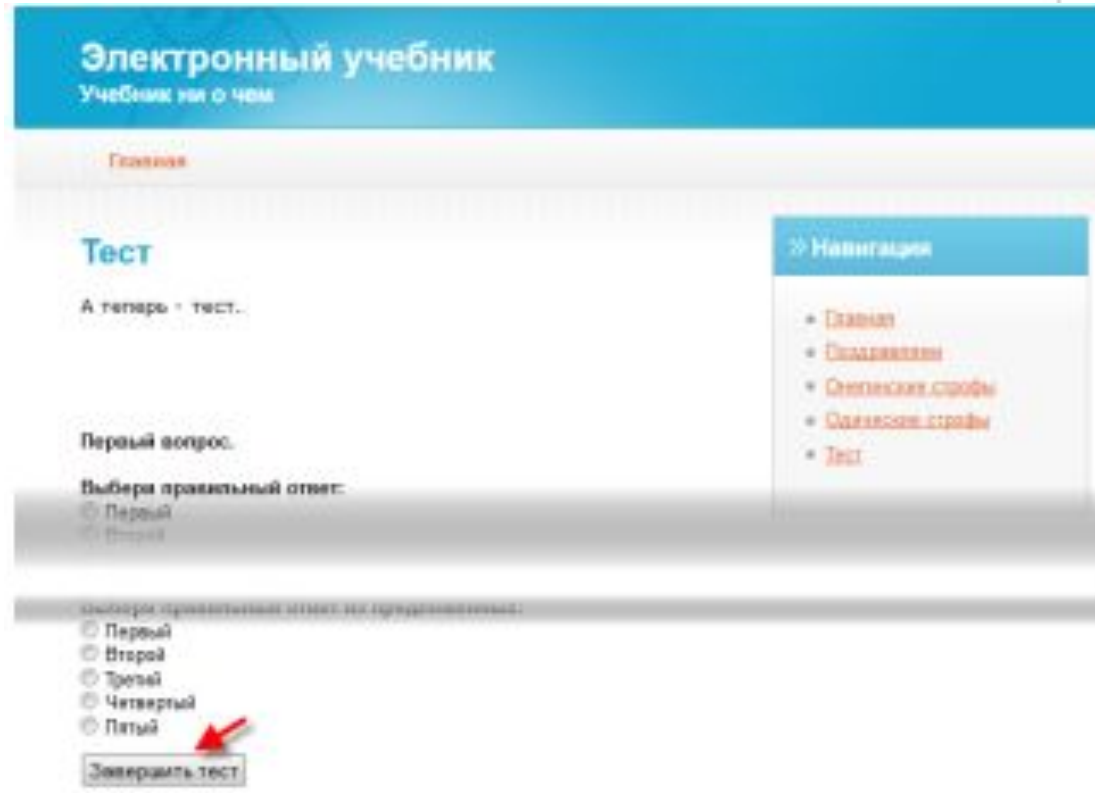
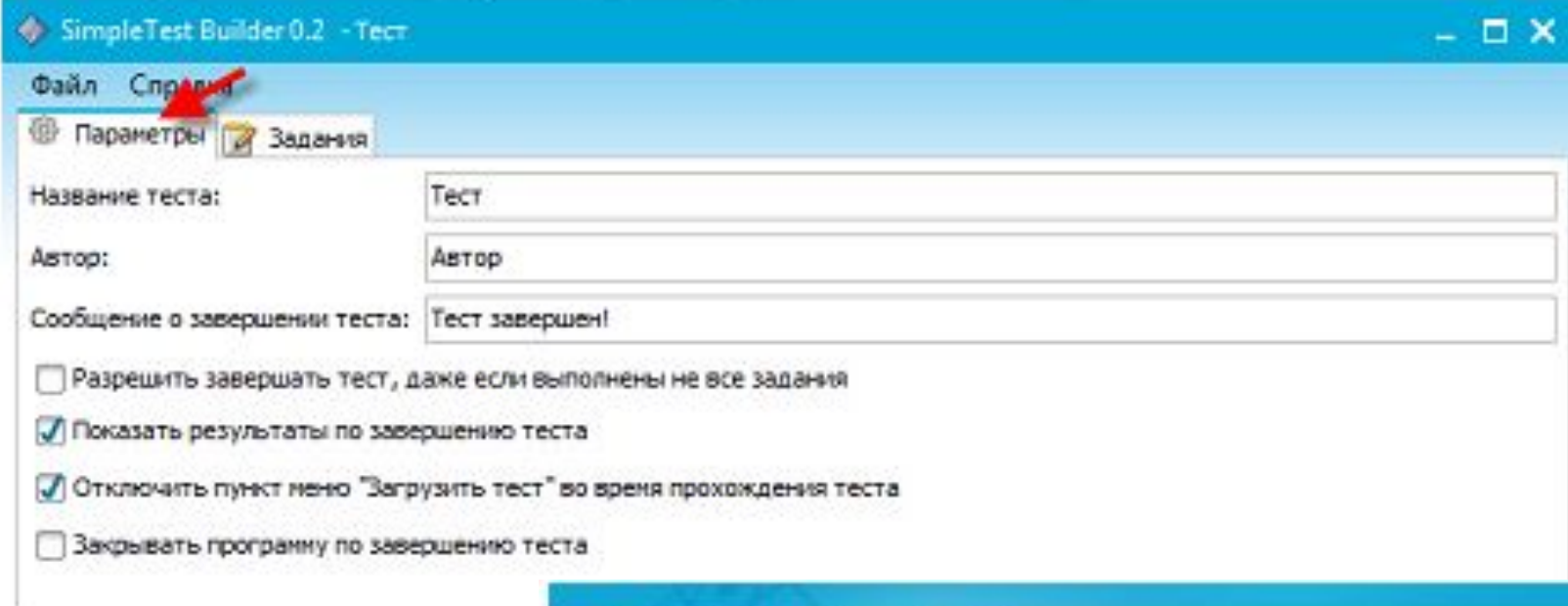
**ЮЖНЫЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**





## Стандартный шаблон





Визуальный редактор HTML-код **Параметры страницы**

Идентификатор и имя файла страницы:  ✓

Свой заголовок (<title>):

Свое описание (<meta name="description">):

Свои ключевые слова (<meta name="keywords">):

Разрешить комментарии на странице (необходима регистрация проекта)

Разместить на странице контактную форму (необходима регистрация проекта)

Разместить на странице значки социальных сетей (видны только при размещении в интернете)

JavaScript-тест:

Главная Обратная связь

Навигация

- Главная
- Описание проекта
- Организация проекта
- Страница сайта
- Обратная связь


Обратная связь

Ваше имя:

E-Mail:

Ваше сообщение:

Проверочный код



Введите:

Визуальный редактор HTML-код **Параметры страницы**

Идентификатор и имя файла страницы:  ✓

Свой заголовок (<title>):

Свое описание (<meta name="description">):

Свои ключевые слова (<meta name="keywords">):

Разрешить комментарии на странице (необходима регистрация проекта)

Разместить на странице контактную форму (необходима регистрация проекта)

Разместить на странице значки социальных сетей (видны только при размещении в интернете)

JavaScript-тест:

Главная Обратная связь

Навигация

- Главная
- Описание проекта
- Организация проекта
- Страница сайта
- Обратная связь


Обратная связь

Ваше имя:

E-Mail:

Ваше сообщение:

Проверочный код



Введите:

# Игрофикация

- главный аспект игрофикации — необходимость достижения цели, которая должна быть связана с содержанием игры;
- игрофикацию целесообразно использовать там, где без мотивации трудно достигнуть цель;
- игрофикация — это не отдельные игры, и не совокупность игр, это некоторая игровая оболочка, которая обеспечивает не только мотивацию или интерес, а меняет поведение участника.



# Игровые интегрированные среды



ClassTools.NET



BrainFlips



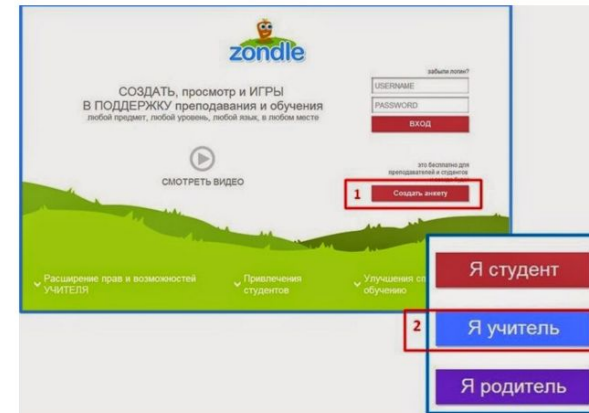
WordLearner



JeopardyLabs



C LearningApps



Zondle



# Umapalata



ИГРЫ << вернуться

### Логика и информатика

Снежинки	Остров сокровищ	Книжная полка	Магические круги
Водоматика	Спички	Квадрат	Мастермайнд
Морковки	Пастух динозавров	Охотник на драконов	Пчеламатика
Папалотто	Эскимос	Косм. путешествие	Переправа

<< вернуться след >

multimedia & internet for education  
**Umapalata** ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ играй на Umapalata

## Космическое ПУТЕШЕСТВИЕ

Алан отправился в космическое путешествие, но чтобы перелететь с одной планеты на другую, ему необходимо представить свой персональный код в той системе счисления, которая действует на планете, где он находится.

ПОМОГИ ЕМУ ПЕРЕВЕСТИ КОД ИЗ ДЕСЯТИЧНОЙ СИСТЕМЫ СЧИСЛЕНИЯ В ТУ, КОТОРУЮ НЕОБХОДИМО.

уровень сложности: **Высокий**

числа в пределах: **80**

СТАРТ

© 2000-2006 umapalata.com

Алан отправился в космическое путешествие. но чтобы перелететь с одной планеты на другую ему необходимо представить свой персональный код в той системе счисления которая действует на планете где он находится. помоги ему перевести код из десятичной системы счисления в ту которую необходимо.  
 Закрыть игру

### Остров Банан

#### Термины по информатике (3080)

Цель

Инструкции

START

Изола Banana

Помочь обезьянке Федору добраться до Острова Банан, перескакивая по черепахам и составляя значения заданные в вопросах. Объяснения даны на рисунке ниже.

Прочитать текст, который объясняет, какое значение нужно составить, перескакивая по черепахам!

Кликать по черепахам с правильными элементами

Start 1 2 3 4

Uma

fa

ig

### Сядь на ПОЕЗД

#### Какая бывает информация (5067)

Цель

Инструкции

Понятия

START

Выбрать тип поездов, на которые нужно сесть

Тепловоз

Прочитать внимательно вопрос написанный на панели

Кликнуть на карточку с правильным ответом